elite™

NES–L9–ESP

INSTRUCTION MANUAL

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Elite Systems Ltd,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands,
WS9 8PW.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value, always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

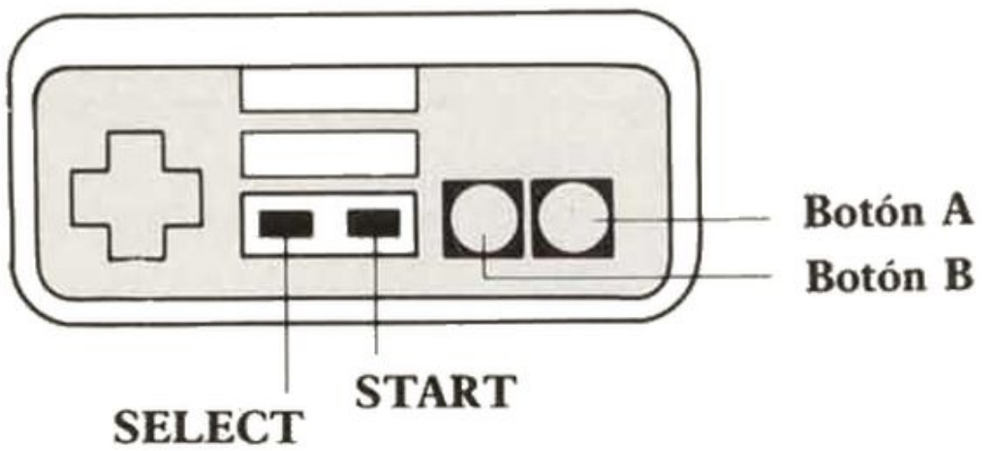
PRECAUCION: NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

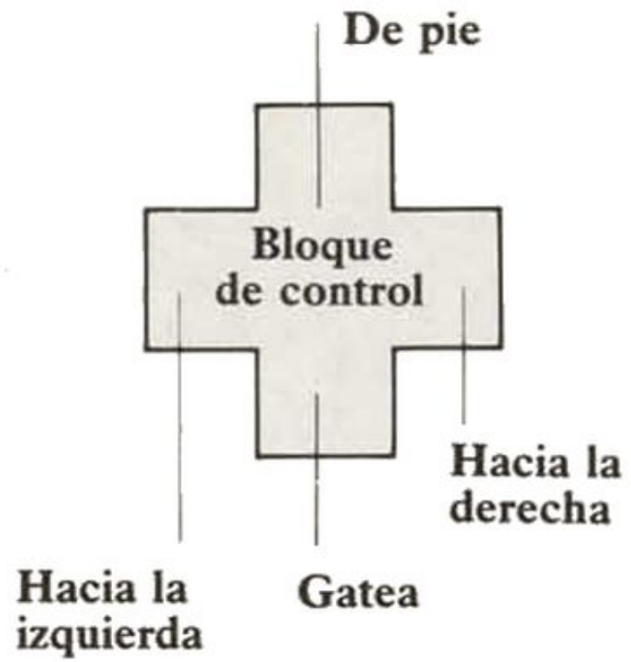
No uses sistemas de proyección fontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones filjos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los jeugos de NES, Nintendo ne se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

INTRODUCCION

Desde las entrañas del castillo de Mordroc, un olor repulsivo se alza para mezclarse con el húmedo y frío aire de medianoche; signo revelador de la presencia de la mascota del pérfido mago – Singe, el dragón escupe fuego; el hedor del aliento de la fiera que custodia a la Princesa Daphne en los oscuras y mortíferas cuevas en las profundidades de la tierra. Dirk el valiente avanza resoluto hacia la puerta del castillo. No siente ningún temor. El temor es sólo para los cobardes, no para el caballero más valeroso sobre la tierra. Nadie más se atrevería a penetrar en este peligroso castillo donde Mordroc tiene prisionera a la desvalida princesita. Pero claro, nadie puede igualar el inexorable amor de Dirk por la hermosa Princesa Daphne. No hay otra posibilidad. Este es el momento de los héroes. Este es el momento de entrar en Dragon's Lair (la guarida del dragón).

COMO UTILIZAR EL CONTROL





Pantalla de opcion

Bloque de control: *Pulsa hacia arriba o abajo para iluminar una selección.*

Botón Select: *Pulsa para cambiar la opción iluminada:*
- *Modo de juego de 1 ó 2 jugadores.*
- *Con o sin música.*

Botón Start: *Pulsa para comenzar el juego con las opciones seleccionadas.*

Pantalla de juego

Botón A: *Pulsa para arrojar las armas.*
Pulsa rápidamente para flotar en el aliento del dragón (en las minas de oro).

Botón B:
- *Pulsa brevemente para un salto corto.*
- *Pulsa y manténlo pulsado para un salto largo.*

Botón A + B: *Pulsa para saltar y arrojar las armas al mismo tiempo.*

Botón Start: *Pulsa para activar la antorcha.*

Botón Select: *Pulsa para hacer una pausa en el juego (cualquier otra tecla reinicia el juego).*

Bloque de control:
- *Pulsa hacia arriba para ponerte de pie.*
- *Pulsa hacia abajo para gatear.*
- *Pulsa hacia la derecha para avanzar.*
- *Pulsa hacia la izquierda para retroceder.*

COMO JUGAR

Dragon's Lair transcurre en el castillo de Mordroc, el cual está lleno de malvados monstruos y traicioneros pasadizos. El juego consta de 8 zonas de juego principales, representando las distintas partes del castillo. El objeto del juego es guiar a nuestro héroe, Dirk el valiente, a través del castillo en busca de Singe, que está custodiando a la Princesa Daphne. En el camino se pueden ganar puntos esquivando los obstáculos que le bloquean el camino, y al mismo tiempo reunir todo el oro y objetos preciosos que se encuentren en el camino.

Para comenzar el juego, introduce el cartucho de juego en tu unidad NES® y enciende el interruptor. Aparecerán dos pantallas de títulos seguidas de la pantalla de opciones. Utiliza el bloque de control para iluminar la opción deseada y pulsa el botón Select para cambiar la opción. El juego se puede jugar con uno o dos jugadores alternando el turno. Además puedes elegir jugar con o sin música (los efectos de sonido no se pueden apagar). Después de seleccionar las opciones, pulsa el botón Start para cambiar a la pantalla de juego donde puedes empezar a jugar.

El panel de estatus

En la parte superior de la pantalla de juego se encuentra el panel de estatus. Este panel registra la puntuación de cada jugador, el número de vidas que le quedan a Dirk (comienza el juego con 5 vidas), la cantidad de oro que ha acumulado, la fortaleza de su antorcha (representado por el contador de barra "C"), y su nivel de energía (representado por el contador de barra "E").

Los bloques de letras

Dirk se tropezará a menudo con bloques de letras a medida que va avanzando por el castillo. Estos bloques representan distintos tipos de armas y otros valiosos artículos. Para controlar un bloque, sólo tiene que tocarlo con cualquier parte de su cuerpo (Nota: no siempre es beneficioso para Dirk el agarrar un bloque). Los distintos bloques de letras y su significado son así:

A	Hachas	L	Vida
D	Dagas	P	Puntos
F	Bolas de fuego	C	Antorchas
E	Energía	G	Oro

Si Dirk toca un Bloque de Armas, la nueva arma reemplazará al arma vieja. Los Bloques de Vida le dan una vida extra, los Bloques de Antorcha rellenan la potencia de su antorcha, y los Bloques de Energía rellenan su nivel de energía. Los Bloques de Oro le dan puntos cuando llega a una de las pantallas de bonificación de oro. Los Bloques de Puntos le añaden puntos a su puntuación total.

Como jugar

La acción transcurre en 8 zonas del castillo incluyendo los cuatro niveles de juego principales:

1. El puente levadizo
2. El vestíbulo de entrada (nivel 1)
3. La tesoreria
4. La plataforma elevadora
5. La mazmorra
6. Las minas de oro (nivel 2)
7. El vestíbulo del Grim Reaper (nivel 3)
8. La cueva de Singe (nivel 4)

El puente levadizo

El jeugo comienza en el puente levadizo fuera de las murallas del castillo. Dirk tiene que cruzar el puente levadizo primero para entrar en el castillo. Puede arrojar su arma pulsando el botón A, salter pulsando el botón B, y caminar o gatear pulsando el bloque de control. Debe intentar derrotar a sus enemigos al mismo tiempo que evitar que le den. Algunos de los enemigos sólo pueden causarle una pérdida de energía (si pierde toda la energía, pierde una vida), mientras que otros le pueden matar de un sólo golpe mortal.

La pantalla de bonificacion de oro

Si Dirk consigue atravesar el puente levadizo y la puerta del castillo, la pantalla de juego se cambiará a la de bonificación de oro. Este pantalla añadirá cualquier punto de bonificación de oro que haya ganado en el primer nivel. La pantalla de bonificación de oro volverá a aparecer al final de cada uno de los niveles.

El vestíbulo de entrada y la tesoreria

Una vez que se ha calculado el total de la bonificación de oro, la acción cambia al vestíbulo de entrada, que constituye el primer nivel de juego principal. Hay múltiples obstáculos en este nivel, incluyendo serpientes venenosas, y puertas que se abren y se cierran. El Rey Lagarto Flotante aparece por primera vez en este nivel. El Rey Lagarto Flotante tiene que ser derrotado antes de que toque a Dirk o si no esta pérfida figura le quitará todo el oro a nuestro héroe y lo almacenará en la tesorería del castillo. Para reclamar el oro, Dirk tiene que encontrar la tesorería tomando la salida correcta desde la plataforma elevadora (descrita más abajo). Una vez dentro de la tesorería, Dirk tiene que hacer que el Rey Lagarto retroceda golpeándolo con su arma, y gatear por debajo de él para coger el oro mientras esté todavía visible. Si el Rey Lagarto toca a Dirk mientras están en la tesorería, perderá una vida.

La plataforma elevadora

Después de que Dirk haya completado el nivel del vestíbulo de entrada y se haya sumado su bonificación de oro, la pantalla pasará a la plataforma elevadora. La plataforma en la que Dirk está descenderá a las profundidades del castillo, parando en distintos pisos. Para encontrar nuevas zonas del castillo sin explorar, Dirk tiene que elegir la salida correcta del elevador. Una vez que haya saltado de la plataforma elevadora y entre en uno de los niveles, no podrá volver al elevador hasta que termine el nivel adecuado. Osea, si no elige la salida correcta, tendrá que volver a una zona del castillo ya explorada y batallar par avanzar de nuevo. ¡Ojo con el techo que se está cayendo!

La mazmorra

Si Dirk se equivoca al salir del elevador, puede terminar en la mazmorra. Dirk no se puede escapar hasta que mate a todos menos a uno de los prisioneros que le están intentando matar a él. Las puertas se abrirán una vez que lo consiga y Dirk quedará libre, hasta la próxima.

Las minas de oro

Para llegar al nivel 2, Dirk tiene que entrar a las minas de oro desde el elevador. Este nivel está lleno de murcielagos vampiro sedientos de sangre y de bloques movedizos que le obstruyen el paso a Dirk. Hay también muchas plataformas y puentes movedizos que tiene que cruzar para completar su busqueda. Al final de las minas de oro, Dirk tiene que derrotar a los malvados Duendes de las Vagonetas para poder avanzar hasta el nivel siguiente.

El aliento del dragon

A lo largo de su viaje a través de las minas Dirk se encontrará con el Gran Abismo, donde se alzan potentes ráfagas de aliento del dragón Singe desde las cuevas en lo profundo del castillo. La única manera de que Dirk cruce esta enorme grieta es montándose en una potente rafaga de aliento del dragón. Esto sólo lo puede hacer lanzándose al precipicio en el momento oportuno al mismo tiempo que pulsa rápidamente el botón A para mover los brazos y las piernas y poder montarse en una ráfaga de aliento de dragón hasta llegar a un lugar seguro.

La antorcha

Hay una zona de las minas de oro que está en la más absoluta oscuridad. Para iluminar esta sección de las minas, Dirk tiene que activar la antorcha apretando el botón Start. Recuerda, es muy importante que Dirk utilice la potencia de la antorcha con economía, ya que sólo tiene una cantidad de energía limitada (el nivel de energía de la antorcha se puede ver en el contador de barra "C" en el panel de estatus en le parte superior de la pantalla de juego).

El vestibulo del Grim Reaper

Si Dirk consigue salir de las minas de oro sano y salvo, tendrá que encontrar la salida correcta del elevador al nivel 3, el Vestíbulo del Grim Reaper. Este nivel está lleno de suelos a punto de desplomarse y de plataformas movedizas que le hacen la vida imposible a Dirk. Hay también muchas mortíferas calaveras flotando y muchos péndulos de pared oscilando que le bloquean el camino. Aunque Dirk fuera lo suficientemente listo para sobrevivir este peligroso vertíbulo, todavía tendría que derrotar al temible Grim Reaper antes de poder continuar el viaje.

La cueva de Singe

El nivel final del juego transcurre en la cueva de Singe. Estas cuevas están cubiertas con huevos de dragón en incubación para dar a luz a dragoncitos voladores. Ten cuidado con las sucias aguas gaseosas que fluyen entre las cuevas, son venenosas para nuestro héroe, y también ten cuidado con el dragón volador soltando huevos. Al final de este nivel, Dirk tendrá el encuentro final con la fiera salvaje – el dragón resollante, Singe. Tienes que luchar contra esta feroz bestia para ganar el juego (no olvides que antes tienes que recuperar el oro perdido, ya que después de derrotar a Singe no habrá otra oportunidad de retirarlo de la tesorería).

Victoria

Si Dirk sale vencedor, la Pantalla de Juego cambiará a la Pantalla de Bonificación de Oro (10 x bonificación normal) y desde a ahí a la Pantalla de Felicitación y el juego habrá terminado. Si lo has hecho muy bien, la pantalla se cambiará a la pantalla de entrada de puntuaciones altas. Para introducir tu nombre utiliza el bloque de control para iluminar las letras deseadas y pulsa el botón A para almacenarlas en la parte inferior de la pantalla.

PARA GANAR EL JUEGO

1) Cuando esté luchando contra una mayoria de enemigos, es conveniente que Dirk se mantenga fuera de su alcance antes de empezar a atacar.
2) Es mejor que Dirk coja el hacha y la conserve durante todo el juego.
3) Hay valiosas bonificaciones ocultas a lo largo del castillo. Y sólo se pueden localizar utilizando la antorcha.

Dragon's Lair™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio, visuals and concept © 1990 Bluth Group, Ltd, used under license from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc.
Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved.
Dragon's Lair™ developed by Motivetime Ltd.

Printed in Japan